

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Penulis memilih judul “Redesain Avros *Park* Medan Sebagai Objek Rekreasi Edukasi Perkebunan Dan Sungai Di Kota Medan Dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan” dengan uraian pengertian serta penjelasan sebagai berikut:

Redesain : menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti rancangan ulang. Menurut acuan lain, redesain dapat diartikan sebagai desain ulang (<https://kbbi.web.id/redesain>). Sedangkan menurut *Cambridge Dictionary*, redesain berarti untuk mengubah rancangan dari suatu benda (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/redesign>)

Avros *Park* : adalah sebuah destinasi wisata di tengah perkotaan Medan tepatnya di Jalan Avros dengan mengusung konsep *outdoor*.

Medan : adalah ibukota provinsi Sumatera Utara dengan penduduk yang memiliki latar belakang budaya dan suku yang berbeda-beda. Medan merupakan kota terbesar ketiga setelah Jakarta dan Surabaya. Kota Medan memiliki luas kurang lebih 265,10 km². (Kota Medan dalam Angka, 2019)

Objek : menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti tempat yang letaknya di bagian tengah atau titik yang di tengah-tengah. Pengertian lainnya dari kata pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pumpunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). (<https://kbbi.web.id/pusat>)

- Rekreasi** : kamus Cambridge Dictionary mendefinisikan rekreasi sebagai (*a way of enjoying yourself when you are not working* yang berarti cara menikmati diri sendiri ketika tidak sedang bekerja (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/recreation>). Sedangkan kamus Webster mendefinisikan rekreasi sebagai *a means of refreshment or diversion* yang berarti sarana penyegaran diri atau pengalihan. Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa rekreasi berarti penyegaran kembali badan dan pikiran (<https://kbbi.web.id/rekreasi>).
- Edukasi** : berarti (perihal) pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. (<https://kbbi.web.id/edukasi>)
- Perkebunan** : menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti tanah yang dijadikan kebun. (<https://kbbi.web.id/kebun>)
- Sungai** : menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti aliran air yang besar yang biasanya buatan alam. (<https://kbbi.web.id/sungai>)
- Arsitektur Berkelanjutan** : adalah arsitektur yang meminimalisir dampak negatif dari sebuah bangunan terhadap lingkungan dengan mengoptimalkan penggunaan material, energi, ruang pengembangan, dan ekosistem secara luas. (<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815062552>)

Berdasarkan pengertian-pengertian per istilah yang sudah dijabarkan pada paragraf-paragraf sebelumnya, maka judul **Redesain Avros Park Medan Sebagai**

Objek Rekreasi Edukasi Perkebunan dan Sungai di Kota Medan dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan memiliki arti desain ulang pada sebuah destinasi wisata di Kota Medan sebagai lokasi penyegaran diri serta edukasi perkebunan dan sungai di sebuah kota di Sumatera menggunakan konsep-konsep yang meminimalisir dampak negatif sebuah bangunan terhadap lingkungannya.

1.2 Latar Belakang

Manusia, sebagai makhluk hidup yang berakal, memiliki berbagai kebutuhan untuk mempertahankan hidupnya. Kebutuhan-kebutuhan tersebut berbeda-beda pada tiap manusia. Meski begitu, pada dasarnya manusia memiliki beberapa poin kebutuhan yang sama yang terbagi menjadi 3 kategori. Ketiga kategori tersebut yaitu kebutuhan primer, kebutuhan sekunder, dan kebutuhan tersier.

Kebutuhan primer ialah kebutuhan yang mutlak diperlukan oleh seorang manusia untuk mempertahankan hidupnya secara layak. Kebutuhan primer ini meliputi kebutuhan akan makanan, minuman, pakaian, dan tempat tinggal. Kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan yang diperlukan manusia untuk meningkatkan kualitas hidup dan memberikan kebahagiaan. Kebutuhan sekunder meliputi kebutuhan akan pendidikan, akses terhadap kesehatan, serta hiburan. Sedangkan kebutuhan tersier merupakan kebutuhan setelah kebutuhan primer dan sekunder sudah terpenuhi. Kebutuhan tersier tidak terlalu memberikan dampak vital terhadap manusia. Meski hiburan merupakan kebutuhan sekunder bagi manusia, tapi hiburan memiliki daya tarik yang kuat sehingga memunculkan berbagai jenis hiburan yang dapat dimanfaatkan manusia. Salah satu hiburan yang cukup akrab dengan manusia adalah wisata.

Wisata, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti berpergian bersama-sama atau bertamasya. Pada era saat ini, wisata sering dikaitkan dengan berpergian ke tempat-tempat tertentu yang disiapkan sebagai tempat untuk dihampiri dengan menawarkan hal-hal yang tidak bisa didapatkan di lingkungan tinggal manusia. Tempat-tempat yang dijadikan tempat untuk dihampiri biasa disebut sebagai objek wisata dan memiliki beberapa jenis. Salah satu objek wisata yang sering dikunjungi adalah objek wisata alam dan *outdoor* yang menawarkan suasana terbuka untuk

mengurangi kebosanan masyarakat terhadap suasana tertutup di dalam bangunan. Objek wisata *outdoor* di tengah perkotaan juga menjadi daya tarik karena memberikan suasana baru bagi pengunjung tanpa perlu berkendara terlalu jauh. Berbagai fasilitas berupa area *camping* dan *flying fox* yang biasa menjadi tawaran sebuah objek wisata *outdoor* tetap menarik minat pengunjung, apalagi jika ditambah dengan fasilitas yang memberikan edukasi yang dikemas dalam bentuk penyampaian yang menyenangkan dan mendukung keberlangsungan lingkungan.

1.2.1 Provinsi Sumatera Utara

Provinsi Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang biasa diidentikkan dengan suku Batak. Padahal, provinsi ini tidak hanya diduduki oleh masyarakat suku Batak tapi juga diduduki oleh masyarakat bersuku Melayu, Minang, dan etnis Cina. Beragamnya suku yang menempati Provinsi Sumatera Utara menjadikan provinsi ini memiliki keragaman pada objek wisatanya terutama pada wisata budayanya. Meski terdapat masyarakat bersuku Jawa, tapi tidak menyumbangkan peninggalan fisik budaya di Sumatera Utara.

Provinsi Sumatera Utara yang berada di bagian barat Indonesia dan bersebelahan dengan Provinsi Aceh, Provinsi Riau dan Provinsi Sumatera Barat ini memiliki luas mencapai 182.981,23 km². Provinsi ini juga memiliki kondisi geografis berupa dataran rendah, pantai, serta dataran tinggi yang membuat Provinsi Sumatera Utara juga memiliki banyak destinasi wisata alam. Beberapa objek wisata alam yang terdapat di Sumatera Utara diantaranya Danau Toba, Salju Panas Tinggi Raja, Air Terjun Sipiso-piso, dan Pantai Cermin.

Diantara beberapa objek wisata yang memiliki kaitan erat dengan budaya yang terdapat di Sumatera Utara antara lain Pulau Samosir yang memperkenalkan budaya khas suku Batak serta memamerkan rumah adat Batak, Istana Maimun yang merupakan peninggalan sebuah kesultanan Melayu yaitu Kesultanan Deli, dan Rumah Tjong A Fie yang merupakan salah satu bangunan peninggalan etnis Cina di Medan.

Sumatera Utara juga memiliki Kota Berastagi yang terdapat di Kabupaten Karo, yang menyediakan beragam wisata. Terdapat Danau Lau

Kawar, Air Terjun Sikulikap dan Air Terjun Dua Warna sebagai destinasi wisata alamnya. Terdapat pula Kebun Raya Tongkoh yang memamerkan keasrian alam dan pepohonan yang salah satunya berupa pepohonan markisa. Meski begitu, Berastagi masih lebih dikenal dengan pasar buahnya yang menjadi salah satu destinasi utama bagi para wisatawan yang mengunjungi kota ini.

1.2.2 Kota Medan

Sebagai salah satu dari kota besar di Indonesia dan kota persinggahan pada zaman sebelum kemerdekaan menjadikan Kota Medan memiliki beragam budaya yang tertinggal dan meninggalkan peninggalan fisik yang masih eksis hingga sekarang. Selain terdapat masyarakat suku Melayu dengan Kesultanan Deli yang meninggalkan Istana Maimun dan Masjid Al-Mashun sebagai peninggalan fisik di Kota Medan, terdapat masyarakat India yang lama menetap di Kota Medan meninggalkan peninggalan fisik berupa satu versi *Little India* yaitu Kampung Madras yang dikenal pula sebagai Kampung Keling. Ada pula daerah Kesawan yang pada tahun sebelum 1880 dihuni oleh masyarakat Melayu yang lalu dihuni oleh masyarakat Tionghoa. Terdapat satu rumah yang merupakan salah satu peninggalan fisik dari masyarakat Tionghoa yang masih berdiri hingga saat ini dan dijadikan sebagai salah satu destinasi wisata di Kota Medan yaitu Rumah Tjong A Fie.

Destinasi wisata lainnya di Kota Medan yang cukup terkenal dan masih eksis hingga saat ini adalah Taman Buaya Asam Kumbang yang telah berdiri sejak tahun 1959 dan memiliki hingga ribuan ekor buaya yang dirawat di penangkarnya. Taman Buaya ini menjadi salah satu alternatif destinasi wisata yang mengedukasi pengunjungnya mengenai kehidupan reptil buaya.

1.2.3 Avros

AVROS merupakan singkatan dari sebuah nama asosiasi yang bergerak di bidang perkebunan. AVROS sendiri merupakan singkatan dari *Algemeene Vereeniging van Rubberplanters ter Oostkust van Sumatera* yang berarti

Asosiasi Pemilik Perkebunan Karet di Pantai Timur Sumatra. AVROS sejatinya telah berdiri pada 1910. Asosiasi ini dan menetapkan sendiri penelitian yang terkait dengan tanaman pertanian dan industri. Anggotanya tak hanya pemilik perkebunan asal Belanda, tetapi juga Inggris, Jerman, Perancis, Belgia, dan Amerika Serikat.

Sejak 1967 AVROS berganti nama menjadi BKS-PPS (Badan Kerja Sama Perusahaan Perkebunan Sumatera). Berbeda nama, namun masih mengusung tujuan yang sama. Meski saat ini asosiasi tersebut tak lagi beroperasi, tapi nama AVROS dipakai sebagai nama jalan di Kecamatan Medan Maimun dan Medan Polonia, tepatnya di Kelurahan Kampung Baru.

1.2.3.1 Avros *Park*

Pada era saat ini, berbagai jenis objek wisata baru bermunculan dengan menawarkan konsep hijau. Beberapa objek wisata juga menawarkan konsep taman edukatif dengan harapan mampu memberikan wisata yang menarik sekaligus mengedukasi pengunjung. Salah satunya Avros *Park* yang berada di Polonia, Medan, yang menawarkan taman dengan sentuhan kekinian namun juga mengedukasi pengunjung mengenai pentingnya sungai serta pentingnya merawat sungai. Tak jauh dari taman tersebut, terdapat museum perkebunan yang juga mengedukasi pengunjung.

Pengunjung Avros *Park* secara umum merupakan masyarakat Kota Medan. Pengunjung yang datang diantaranya berupa keluarga, rekan kerja, teman, dan sebagainya. Tersedianya fasilitas berupa tempat *outbound* menjadikan sebagian pengunjung taman ini merupakan peserta *outbound* dari berbagai tingkat antara lain Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Universitas dan Institut, serta institusi perkantoran.

Meski demikian, taman yang mengusung tema *education and fun* tersebut dianggap masih kurang maksimal dalam memberikan fasilitas edukatif sehingga dirasa perlu untuk menambahkan spot-spot yang mampu menunjang fasilitas edukatif yang diharapkan. Selain itu, diperlukan

penataan yang lebih baik sehingga taman tersebut semakin nyaman untuk dijadikan objek wisata di tengah kota. Selain itu, penekanan pada arsitektur berkelanjutan dirasa perlu untuk meningkatkan bahan edukasi terhadap pengunjung untuk memahami pentingnya sistem *sustainability* untuk keberlangsungan alam.



Gambar 1. Suasana Avros Park
(Sumber: Tribun Medan/Aqmarul Akhyar, 2019)

1.3 Rumusan Permasalahan

1. Bagaimana mendesain ulang Avros *Park* sebagai taman edukasi agar lebih edukatif dan tetap nyaman serta menarik bagi pengunjung?
2. Bagaimana mengembangkan desain taman edukasi dengan bangunan-bangunan pendukung yang mendukung arsitektur berkelanjutan?

1.4 Tujuan

Merancang taman edukatif yang mampu mengkorelasikan antara keberlangsungan Sungai Deli, edukasi perkebunan, dan objek wisata yang terjangkau bagi masyarakat.

1.5 Sasaran

Merencanakan pembangunan dan redesain objek wisata edukatif dengan pendekatan arsitektur berkelanjutan.

1.6 Lingkup Pembahasan

Pembahasan pada laporan ini melingkupi redesain pada *Avros Park* dengan pendekatan arsitektur berkelanjutan.

1.7 Keluaran

Produk hasil keluaran dari laporan ini adalah desan baru dari *Avros Park* dengan menggunakan pendekatan arsitektur berkelanjutan.

1.8 Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam pembahasan pada laporan ini antara lain adalah:

1. Studi Literatur

Pemanfaatan jurnal dan buku yang berkaitan dengan pembahasan sebagai bahan referensi.

2. Observasi

Pengamatan di lapangan mengenai kondisi fisik dan nonfisik objek pengamatan.

3. Studi Komparasi

Perbandingan yang dilakukan dengan lokasi yang sudah ada sebagai referensi atau acuan.

1.9 Sistematika Penulisan

Struktur penyajian Laporan Redesain *Avros Park* Medan Sebagai Pusat Edukasi Perkebunan Dan Sungai Di Sumatera Utara Dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN Berisi tentang latar belakang, permasalahan dan tujuan dari penulisan laporan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA Berisi tentang deskripsi wisata edukasi, studi komparasi dan penerapan arsitektur berkelanjutan.

BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI PERENCANAAN Berisi tentang tinjauan fisik dan non fisik dari *Avros Park*.

BAB IV ANALISIS PENDEKATAN SERTA KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN Berisi pendekatan-pendekatan untuk desain bangunan, penerapan arsitektur berkelanjutan, struktur, tampilan fisik, dan utilitas.